

BAB III

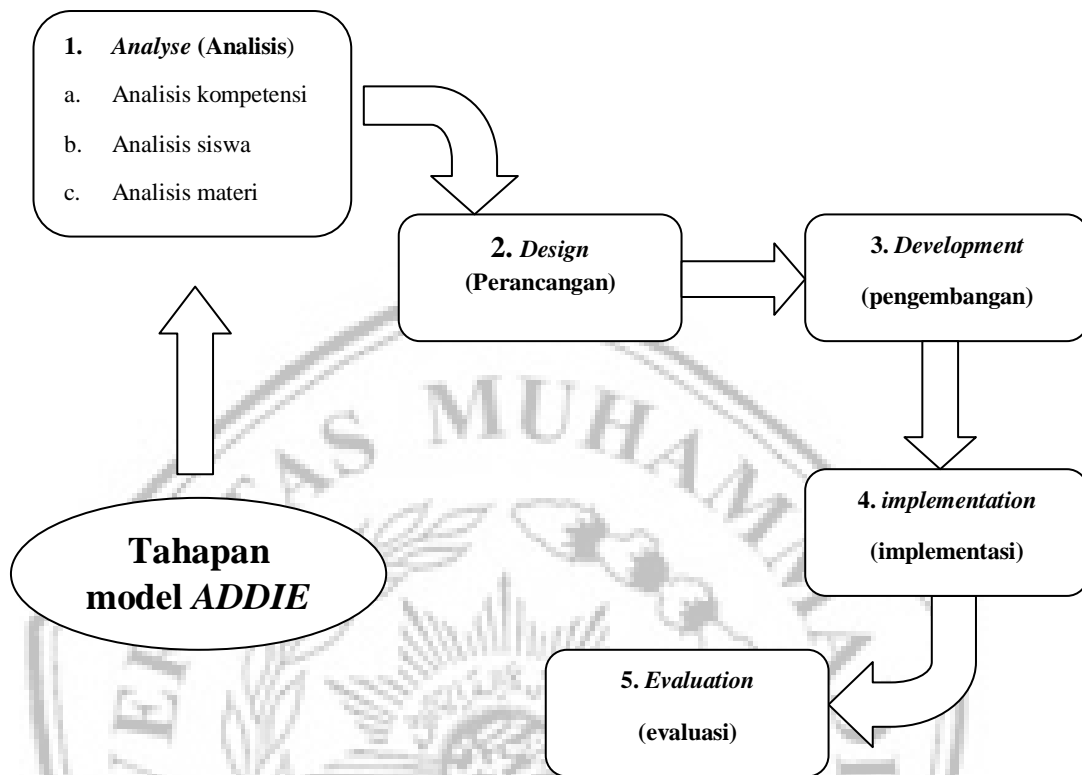
METODE PENELITIAN & PENGEMBANGAN

A. Model Penelitian & Pengembangan

Model penelitian yang digunakan bersifat pengembangan. Penelitian pengembangan ialah suatu penelitian yang menghasilkan produk baru atau mengembangkan sesuatu yang sebelumnya sudah ada menjadi lebih sempurna lagi. Penelitian ini bertujuan untuk membuat suatu produk media pembelajaran pada kelas rendah untuk mempermudah jalannya pembelajaran.

Tahapan pengembangan media pembelajaran Buaya Pintar ini dikembangkan dengan menggunakan model pengembangan ADDIE yang dikembangkan oleh Romiszowski pada tahun 1996. Model ini terdiri dari lima tahapan pengembangan yaitu *Analyze* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi) (Tegehdkk., 2014:41) pemilihan model ini didasari atas pertimbangan penulis bahwa model ini menggunakan urutan-urutan yang sistematis serta menyertakan evaluasi terhadap aktivitas pengembangan di setiap tahapan sehingga meminimalisir tingkat kesalahan atau kekurangan produk pada tahap akhir.

Langkah-langkah tahapan pengembangan menggunakan model ADDIE adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Model ADDIE

Sumber: Tegeh (2014: 42)

Model *ADDIE* ini mempunyai karakteristik yang sesuai untuk mengembangkan media pembelajaran kongkrit meliputi: (1) analisis (*analyse*), (2) perancangan (*design*), (3) pengembangan (*development*), (4) implementasi (*implementation*), (5) evaluasi (*evaluation*). Untuk penelitian pengembangan model ini cocok digunakan karena karena di dalam tahap-tahapnya dibuat secara detail untuk pembuatan, keefektifan, kevalidan, perkembangan hingga evaluasi dan revisi produk untuk menciptakan produk yang layak terutama produk jenis media kongkrit dan meminimalisir kekurangan atau kesalahan produk. Pada setiap tahapnya dijelaskan secara detail namun sederhana sehingga memudahkan dalam pengaplikasiannya.

B. Prosedur Penelitian & Pengembangan

Adapun prosedur dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE yang mana terdapat lima tahapan yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tahap Analisis (*analyse*)

Tahap pertama melakukan analisis yang dibagi menjadi 3 tahap yaitu:

a. Analisis kompetensi

Hasil observasi dan wawancara pada SDN Sukosewu 03 permasalahan yang didapati ialah siswa masih sulit untuk memahami materi matematika tentang membandingkan berat benda yang sudah dijelaskan oleh guru. Yang mana standar kompetensi (SK) yaitu 1. Melakukan penjumlahan dan pengurangan sampai dengan 20, dan juga kompetensi dasar (KD) yaitu 3.3 membilang banyak benda

b. Analisis Siswa

Analisis pada siswa dilakukan untuk mengetahui karakteristik dari siswa untuk membuat pengembangan media yang sesuai dengan kondisi dan karakteristik dari siswa. Hasil observasi di lapangan menunjukkan bahwa media pembelajaran yang ada kurang mendukung untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran matematika.

Kurangnya ketersediaan media kongkrit untuk kelas rendah pada pembelajaran matematika khususnya pada materi membandingkan berat benda dapat dijadikan sebagai acuan untuk perencanaan membuat produk berupa media pembelajaran kongkrit. Media kongkrit merupakan media yang sesuai untuk kelas rendah yang perlu pengenalan simbo-simbol.

c. Analisis materi

Analisis materi yang dilakukan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu dengan mengidentifikasi konsep materi yang disampaikan pada pembelajaran. Pada analisis materi peneliti dapat menyusun media pembelajaran yang dibutuhkan oleh siswa yaitu sesuai dengan materi yang sulit siswa pahami. Materi membandingkan dua bilangan sampai dua angka dengan menggunakan benda-benda kongkrit.

2. Tahap perancangan (*Design*)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang disesuaikan untuk siswa sebagai berikut:

- a. Menyesuaikan kompetensi dasar (KD) dan indikator media pembelajaran yang akan dibuat yaitu pembelajaran matematika materi membandingkan berat benda dengan kompetensi dasar 1.1 membilang banyak benda
- b. Memilih dan menyusun kerangka produk yang disesuaikan dengan kompetensi dasar (KD) dan indikator serta sesuai dengan karakteristik siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran
- c. Membuat produk awal media pembelajaran Buaya Pintar untuk memudahkan siswa dalam memahami materi yang disajikan.
- d. Mengembangkan produk yang telah dirancang dan dibuat pada tahap awal

3. Tahap pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan ialah tahap dimana produk akan memasuki tahap validasi atau tahap pengujian dari para ahli setelah pembuatan produk awal selesai. Tujuan dari tahap ini ialah untuk mengetahui kevalidan media

pembelajaran yang divalidasikan kepada para ahli untuk membuat perbaikan sebelum produk diujikan kepada siswa. Ahli yang memvalidasi produk media pembelajaran ini merupakan para ahli yang sudah sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan sebagai validator.

Pengembangan produk media pembelajaran Buaya Pintar ini akan divalidasi oleh ahli media, ahli materi dan calon pengguna. Ahli media dengan kriteria lulusan S2 Pendidikan ahli media pembelajaran dan ahli materi dengan kriteria lulusan S2 pendidikan ahli materi pembelajaran yaitu dua dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Malang serta calon pengguna yaitu guru kelas I serta siswa kelas I SDN Sukosewu 03. Hasil dari validasi akan dijadikan sebagai masukan dalam pengerjaan perbaikan produk yang selanjutnya memasuki tahap implementasi dan evaluasi.

4. Tahap implementasi (*implementation*)

Tahap implementasi ialah tahap dimana produk media pembelajaran Buaya Pintar telah diproduksi dan diujikan pada siswa untuk mengetahui sejauh mana keefektifan dan kegunaan media pembelajaran untuk memperoleh data. Keefektifan berkaitan dengan apakah produk yang dibuat mampu membuat pembelajaran lebih efektif, menyenangkan, menarik, dan memotivasi siswa dalam pembelajaran serta dapat mencapai tujuan kompetensi pembelajaran yang diharapkan.

Tahap implementasi yaitu dimana produk media pembelajaran yang dibuat diterapkan pada pembelajaran untuk mengetahui efektifitas dan pengaruh media dalam pembelajaran. Dengan diterapkan produk media pembelajaran yang

dibuat dapat dilihat pengaruh keefektifitasan dengan diadakan pretest dan posttest pada siswa.

5. Tahap evaluasi (*evaluation*)

Pada tahap ini merupakan tahap perbaikan dari media pembelajaran yang telah diimplementasikan pada pembelajaran. Perbaikan dilakukan berdasarkan data yang didapat setelah media pembelajaran diimplementasikan pada pembelajaran guna penyempurnaan produk yang telah dibuat. Evaluasi dibagi menjadi dua yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif ialah perbaikan pada bagian-bagian tertentu saja dari produk media pembelajaran yang dibuat. Sedangkan evaluasi sumatif ialah perbaikan pada seluruh bagian media yang dibuat.

Evaluasi formatif dilakukan oleh pembuat produk sendiri karena evaluasi ini bersifat intern dan berkelanjutan. Sedangkan evaluasi sumatif merupakan perbaikan yang dilaksanakan oleh ahli atau orang dari luar selain pengembang atau pembuat media, evaluasi sumatif bersifat ekstern karena dilakukan oleh pihak dari luar. Evaluasi formatif mempunyai fungsi untuk merevisi untuk menyempurnakan produk yang dibuat dan bersifat berkelanjutan juga dalam perbaikan. Fungsi dari evaluasi sumatif ialah untuk mengetahui tingkat keefektifan dari produk yang dibuat oleh pengembang di akhir pengembangan, evaluasi ini bersifat hanya satu tahap saja. Namun dalam pengembangan produk media pembelajaran ini hanya menggunakan evaluasi formatif dikarenakan evaluasi ini merupakan jenis evaluasi untuk merevisi dan memperbaiki produk pengembangan yang dihasilkan.

C. Tempat & Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Sukosewu 03 pada kelas I semester II tahun ajaran 2017/2018. Pemilihan lokasi pada sekolah sekolah ini didasarkan pada beberapa pertimbangan yaitu hasil observasi dan wawancara kepada guru. Berdasarkan hasil dari observasi dan persiapan penelitian yang telah dilakukan maka penelitian dilaksanakan pada kelas I semester genap tahun ajaran 2017/2018.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data ialah cara yang digunakan untuk mencari atau mengambil data dengan beberapa cara diantaranya yaitutes, wawancara, angket, dan observasi (Margono, 2007). Teknik pengumpulan data merupakan bagian inti dalam penelitian karena merupakan langkah untuk pengumpulan data. Tanpa melakukan pengumpulan data peneliti tidak dapat mengetahui dan mendapatkan data yang telah ditetapkan standarnya. Data yang dikumpulkan didapat melalui observasi, tes, dan angket yang akan dijelaskan sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara logis sistematis pada suatu kegiatan yang dilakukan untuk memahami suatu kondisi lapangan guna mendapatkan informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu (Zainal, 2011:231). Observasi dalam pengembangan media pembelajaran sangat penting dilakukan untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang tepat untuk bahan masukan pembuatan media pembelajaran yang akan dikembangkan oleh peneliti.

Observasi dibagi menjadi dua macam yaitu: observasi berperan serta (*Participant observation*) dan observasi nonpartisipan. Observasi nonpartisipan terbagi menjadi dua jenis yaitu observasi terstruktur dan observasi tidak terstruktur (Sugiyono, 2012:145). Pada penelitian ini menggunakan observasi terstruktur untuk mengamati pembelajaran pada siswa kelas I sekolah dasar. Observasi ini bertujuan untuk mengetahui karakteristik peserta didik dan kebutuhan disekolah.

2. Wawancara (*interview*)

Wawancara ialah suatu teknik pengumpulan data yang didapat dengan cara tanya jawab yang dilakukan secara langsung ataupun tidak langsung guna mendapatkan tujuan tertentu dari responden. Wawancara secara langsung ialah wawancara yang dilakukan dengan percakapan secara langsung oleh pewawancara dengan narasumber secara lisan dan tatap muka. Wawancara tidak langsung ialah wawancara yang dilakukan dengan sebuah pertanyaan-pertanyaan yang sudah dirancang atau ditulis pada sebuah lembar kertas (tulisan) kepada responden yaitu sebuah angket (Sugiyono 2012:138). Hasil wawancara ini digunakan sebagai masukan dalam merancang media yang dikembangkan.

3. Angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data yang berupa sekumpulan pernyataan atau pertanyaan untuk mendapatkan jawaban dari responden guna mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Angket hampir sama dengan wawancara yang berbeda adalah di dalam penerapannya dimana angket disajikan dalam sebuah lembar pertanyaan (tulisan) sedangkan wawancara disajikan dalam sebuah pertanyaan langsung yang terstruktur (lisan). Dalam pengembangan

media Buaya Pintar ini peneliti menggunakan beberapa angket yang terdiri dari angket validasi ahli materi, angket validasi responden pembelajaran, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa. Angket pada penelitian berupa angket validasi untuk ahli materi dan ahli media, serta angket untuk siswa berupa angket respon yang akan diberikan setelah produk diterapkan.

Pada penelitian pengembangan media ini terdapat beberapa subjek uji coba guna mengetahui keefektifan dan kevalidan dari media yang dikembangkan. Adapun subjek uji coba dalam pengembangan ini akan dijelaskan sebagai berikut:

a. Uji Coba Ahli

Uji coba ahli merupakan validasi untuk penelitian media pembelajaran Buaya Pintar yang dikembangkan terdiri dari ahli media pembelajaran, ahli materi, dan guru kelas I. Penjelasan untuk validasi uji coba media pembelajaran Buaya Pintar ini dapat dilihat pada tabel 3.1 di bawah ini.

Tabel 3.1 Peneliti Subjek Validasi Uji Coba Media Pembelajaran Buaya Pintar

No	Validasi	Kriteria	Bidang Ahli
1.	Dosen media pembelajaran	Lulusan S2 Pendidikan	Ahli media pembelajaran
2.	Dosen materi pembelajaran	Lulusan S2 Pendidikan	Ahli materi pembelajaran
3.	Guru kelas I SD	Lulusan S1	Responden
4.	Siswa kelas I SD	Siswa kelas I	Responden

(sumber: olahan peneliti)

b. Uji Coba Siswa

Uji coba siswa merupakan tujuan dari pengembangan media pembelajaran ini. Tujuannya adalah untuk mengetahui respon siswa pada pengembangan produk media pembelajaran yang dibuat untuk membantu mempermudah pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran. Uji coba siswa ini dilaksanakan di SDN Sukosewu 03 Blitar.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengukur suatu kualitas dari penelitian. Instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti ialah lembar observasi berupa pre test dan post tes. Lembar observasi ini dibuat untuk mencari data yang diperlukan oleh peneliti.

1. Lembar observasi

Lembar observasi merupakan suatu alat atau teknik untuk mendapatkan data dan informasi dengan pengamatan terhadap suatu kegiatan secara langsung (Sukmadinata, 2011:220). Peneliti melakukan observasi sebelum membuat pengembangan media pembelajaran kongkrit Buaya Pintar. Dalam kegiatan observasi hal-hal yang diperhatikan adalah sebagai berikut:

- a. Keadaan tempat belajar
- b. Kondisi pembelajaran dan karakteristik siswa
- c. Perangkat dan media pembelajaran yang digunakan

2. Lembar wawancara

Lembar wawancara digunakan untuk mengetahui bagaimana pembelajaran di kelas I SD Negeri Tlogomas 01 kota Malang. Wawancara dilakukan pada observasi awal guna menjadi acuan dalam pengembangan media yang akan dibuat.

Tabel 3.2 Kisi-Kisi Wawancara dengan Responden

(Guru Kelas I)

No	Indikator	Sub Indikator	Nomor Pertanyaan
1.	Penggunaan Media dalam Pembelajaran	a. Intensitas penggunaan	1
		b. Kelemahan dan keunggulan media	2
		c. Kesesuaian dengan kurikulum	3

		d. Ketercapaian kompetensi siswa	4
		e. Kesulitan media yang digunakan	5
		f. Usaha mengatasi kesulitan	6
2.	Karakteristik Media	g. Karakteristik media yang diperlukan	7
		h. Saran pembuatan media	8, 9

(sumber: olahan peneliti)

3. Lembar angket

Angket merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan cara memberikan beberapa pertanyaan tertulis kepada responden untuk mendapatkan jawaban (Sugiyono, 2012:142). Pada penelitian ini angket digunakan untuk mengetahui kualitas dan keefektifitasan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Angket ditujukan kepada beberapa validator yaitu ahli media pembelajaran, ahli materi pembelajaran, serta angket untuk siswa/responden.

a. Aspek Validasi

Validasi dalam penelitian ini dilakukan untuk mengukur layakanya media pembelajaran yang dikembangkan untuk proses pembelajaran. Kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan dilihat dari segi desain, kelayakan, efisien, materi, dan kesesuaian media pembelajaran dengan pembelajaran. Berikut adalah kisi-kisi instrumen validasi yang akan digunakan oleh peneliti:

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Media
(Untuk Ahli Materi)**

Aspek	Indikator	Nomer Pertanyaan
Materi	1. Kesesuaian materi dengan KD	1
	2. Mendorong keingintahuan	2, 3
	3. Kesesuaian media dengan konsep materi yang tepat	4, 5, 6, 7, 8, 9

	4. Bahasa yang digunakan mudah dipahami peserta didik	
Pembelajaran	5. Media dapat digunakan secara kelompok maupun klasikal	10 11
	6. Membuat siswa lebih tertarik terhadap pembelajaran	12
	7. Membuat siswa lebih aktif dan partisipatif dalam pembelajaran	
Kelayakan Penyajian	8. Teknik penyajian	13
	9. Pendukung penyajian	14

(sumber: dimodifikasi dari Akbar 2016:39&122)

**Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Validasi Media Pembelajaran
(Untuk Ahli Media Pembelajaran)**

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Desain	1. Kemenarikan media pembelajaran	2, 5, 12
	2. Kesesuaian karakteristik siswa	
	3. Media bersifat fleksibel	
Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Materi	4. Materi sesuai dengan SK dan KD	1, 3
	5. Sesuai dengan sumber belajar	
Kelayakan	6. Keefisienan media dalam pembelajara	15, 16, 17, 18, 19, 20
	7. Keamanan media pembelajaran	
	8. Kualitas media pembelajaran	
Minat belajar	9. Motivasi belajar siswa	4, 6, 8, 9, 10, 11
	10. Media sebagai stimulus pembelajaran	
	11. Media sebagai alat bantu pembelajaran	

(Sumber: dimodifikasi dari Akbar, 2016)

Angket validasi diatas akan dihitung menggunakan Skala Likert. Kriteria

Skor dari Skala Likert akan dipaparkan pada tabel 3.6 di bawah ini:

Tabel 3.5 Kriteria Penilaian Pada Skala Likert

Pencapaian nilai (skor)	Kategori validitas	Keterangan
25.00-40.00	Tidak valid	Tidak boleh digunakan
41.00-55.00	Kurang valid	Tidak boleh digunakan
56.00-70.00	Cukup valid	Boleh digunakan setelah direvisi besar
71.00-85.00	Valid	Boleh digunakan setelah revisi kecil
86.00-100.00	Sangat valid	Sangat baik untuk digunakan

(Sumber: Sugiyono, 2012)

b. Aspek Respon Siswa

Media pembelajaran Buaya Pintar dapat dikatakan layak dilihat dari hasil respon siswa. Untuk itu lembar angket respon siswa digunakan untuk mengetahui kelayakan dan keberhasilan dari media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini. Lembar angket respon siswa digunakan dan dibagikan kepada siswa setelah siswa melakukan percobaan dengan menggunakan media pembelajaran. Adapun kisi-kisi dari lembar angket respon siswa ada di bawah ini :

Tabel 3.6 Kisi-kisi Angket Respon Siswa

Aspek	Indikator	Nomor Pertanyaan
Kelayakan	1. Kemudahan penggunaan media	1, 2
	2. Kemenarikan media	
Materi	1. Penyajian materi	3, 4,
	2. Kemudahan memahami materi	
Tujuan Pembelajaran	1. Kemudahan belajar	5, 6, 7, 8
	2. Ketertarikan menggunakan media pembelajaran	
	3. Peningkatan motivasi belajar	

(Sumber: olahan peneliti)

Angket respon siswa akan dijawab menggunakan Skala Guttman. Di dalam Skala Guttman terdapat dua bentuk kategori pilihan jawaban yaitu “ Ya atau Tidak” dengan memberi tanda centang (✓) pada lembar angket respon siswa. Namun karena responden merupakan siswa kelas rendah jawaban “Ya atau Tidak” akan diganti dengan menggunakan emoticon senyum untuk jawaban ya dan sedih untuk jawaban tidak. Halini dilakukan untuk memudahkan siswa mengisi tabel respon siswa. Skala Guttman ini sesuai untuk angket respon siswa yang digunakan untuk kelas rendah. Adapun kategori dari Skala Guttman adalah sebagai berikut :

Tabel 3.7 Kategori Penilaian Pada Skala Guttman

No	Skor	Keterangan
1	Skor 1	Ya
2	Skor 0	Tidak

(Sumber: Sugiyono dalam Sulastri 2016:45)

F. Teknik Analisis Data

1. Analisis Data kevalidan Media Pembelajaran Buaya Pintar

Analisis data dilakukan dengan menganalisis data yang telah didapatkan dari media pembelajaran yang dikembangkan untuk mendapatkan rata-rata dari aspek data yang valid. Dari lembar validasi yang didapat dari validator kemudian dilakukan pengolahan data menggunakan teknik rata-rata. Nilai rata-rata yang telah didapat dari setiap validator dijadikan sebagai aspek untuk menghitung jumlah nilai dari keseluruhan butir-butir pertanyaan untuk mendapatkan nilai.

Setelah menemukan hasil rata-rata nilai dari validator, langkah berikutnya adalah menjumlahkan semua nilai rata-rata validator kemudian dibagi dengan jumlah validator. Rumus perhitungannya adalah sebagai berikut:

$$\bar{x}_{\text{validator}} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

$\bar{x}_{\text{validator}}$ = nilai rata-rata validator
 $\sum x_i$ = jumlah nilai jawaban validator
 i = data awal (1,2,3,...n)
 n = banyaknya data

Dari hasil perhitungan yang telah didapat dengan rumus diatas digunakan untuk mengetahui dan menentukan kevalidan dari media pembelajaran Buaya Pintar. Media pembelajaran dapat dikatakan valid berdasarkan interval penentuan tingkat kevalidan dengan tabel di bawah ini:

$$\bar{x}_{total} = \frac{\sum_{i=1}^n \bar{x}_{validator}}{n}$$

Keterangan :

\bar{x}_{total} = nilai rata-rata total

$\sum \bar{x}_{validator}$ = jumlah nilai semua validator

i = data awal (1,2,3,...n)

n = banyaknya validator

Hasil dari perhitungan rata-rata total dari validator dengan rumus di atas digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya media pembelajaran yang dikembangkan. Kevalidan dari media pembelajaran dapat ditentukan dari interval penentuan tingkat kevalidan dengan tabel di bawah ini :

Tabel 3.8 Interval Tingkat Kevalidan

Kategori	Besarnya \bar{x}	Kategori
A	80% - 100%	Valid
B	60% - 79%	Cukup Valid
C	50% - 59%	Kurang Valid
D	0% - 49%	Tidak Valid

(Sumber: Arikunto, (2008:43))

2. Analisis Data Respon Siswa Terhadap Media Pembelajaran Buaya Pintar

Presentase respon siswa dapat dilihat dari data yang sudah diperoleh dengan cara berikut ini:

$$RS = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

RS = Rata-rata persentase respon siswa

f = Jumlah skor yang diperoleh

n = Jumlah skor maksimal

Rata-rata setiap siswa dihitung untuk mengetahui berapa besar tingkat respon siswa terhadap media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti. Kemudian langkah selanjutnya adalah menghitung rata-rata total dengan menjumlahkan keseluruhan nilai rata-rata semua siswa kemudian dibagi dengan jumlah banyaknya siswa. Rumus perhitungan nilai rata-rata total adalah sebagai berikut:

$$RS_{total} = \frac{\sum_{i=1}^n RS}{n}$$

Keterangan :

RS_{total} = nilai rata-rata total persentase respon siswa

$\sum RS$ = jumlah nilai rata-rata semua siswa

i = data awal (1,2,3,...n)

n = banyaknya siswa

Setelah nilai RS_{total} diketahui, maka nilai dicocokkan dengan interval kevalidan nilai RS_{total} seperti pada tabel di bawah ini:

Tabel 3.9 Interval Tingkat Hasil Nilai Respon Siswa

Prosentase Hasil Nilai Respon Siswa	Kriteria
85 – 100 %	Sangat Baik
70 – 84%	Baik
55 – 69%	Cukup
40 – 54%	Kurang
0 – 39%	Sangat Kurang

(sumber: Akbar, 2016:)